

ขอบเขตการดำเนินงาน (TOR)

โครงการพัฒนาระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน

๑. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเกิดการตื่นตัวและการปรับตัวทางการศึกษา ประกอบกับเทคโนโลยีและสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล ผู้คนทุกเพศ ทุกวัย และทุกระดับการศึกษา สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ได้ง่าย ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือ Self-Learning โดยเฉพาะด้านการเรียนการสอนในประเทศที่มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพ และใช้เป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอนได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ทั้งนี้ สำนักงานกิจการยุติธรรม ในฐานะหน่วยงานหลักในการขับเคลื่อนแผนแม่บทการบริหารงานยุติธรรมแห่งชาติ ฉบับที่ ๔ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๖๙ มิติที่ ๑ การสร้างความเป็นธรรมตามกฎหมายที่กำหนดเป้าหมายที่ ๓ การสร้างวัฒนธรรมเคารพกฎหมาย โดยมีแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้ ๑) สร้างความรู้และการตระหนักถึงความสำคัญของสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมาย และกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชนทุกระดับอย่างเหมาะสมและทั่วถึง ๒) ส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดทำและปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย และการดำเนินงานในกระบวนการยุติธรรม ๓) ส่งเสริมให้มีการเข้าถึงความช่วยเหลือทางกฎหมายโดยง่าย สะดวก และเอื้อต่อการใช้บริการประชาชนทุกกลุ่ม ๔) ส่งเสริมค่านิยมในการยอมรับเคารพและปฏิบัติตามกฎหมายแก่ประชาชน ชุมชนและสังคม รวมถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) ของสหประชาชาติ เป้าหมายที่ ๑๖ หรือ SDG ๑๖ การสร้างสังคมที่สงบสุข ยุติธรรม และไม่แบ่งแยก (Peace, Justice and Strong Institution) ซึ่งมุ่งเน้นการส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรม สร้างสถาบันที่เข้มแข็ง และมีประสิทธิภาพ และดัชนีชี้วัดหลักนิติธรรม (Rule of Law Index) ประกอบกับมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๑๗ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๐ เรื่อง แนวทางการเผยแพร่กฎหมายเพื่อสร้างการรับรู้ให้แก่ประชาชนและหน่วยงานภาครัฐ โดยมีขอบเขตเนื้อหากฎหมายที่เผยแพร่ ได้แก่ กฎหมายใหม่และแก้ไขเพิ่มเติม กฎหมายที่ประชาชนควรรู้ กฎหมายที่เด็กและเยาวชนควรรู้ และกฎหมายที่สื่อมวลชนควรรู้

การจัดทำสื่อเผยแพร่ความรู้กฎหมายฯ ในรูปแบบ “บอร์ดเกมจับคนผิด Justice Game”

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ สำนักงานกิจการยุติธรรมได้จัดทำสื่อรูปแบบใหม่ “บอร์ดเกมจับคนผิด Justice Game” จำนวน ๑๕๐๐ ชุด ซึ่งเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การเรียนรู้ผ่านเกมสามารถสร้างการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเปิดโอกาสในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้เข้ากับสภาพแวดล้อมจริงได้ โดยในบอร์ดเกมฯ มีการจำลองสถานการณ์สมมุติการดำเนินคดีและการเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมทางอาญา จำนวน ๒ คดี ได้แก่ ๑. คดีทำร้ายร่างกาย และ ๒. คดีฉ้อโกงประชาชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้กฎหมายฯ ผ่านตัวละครต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในคดี และการค้นหาพยานหลักฐานเพื่อพิสูจน์ความผิดหรือความบริสุทธิ์ของผู้ต้องหาหรือจำเลย โดยจะมีคนในครอบครัวหรือคนใกล้ชิดจะเป็นผู้ช่วยเหลือในการต่อสู้คดีระหว่างที่ผู้ต้องหาหรือจำเลยถูกดำเนินคดีในแต่ละชั้นของกระบวนการยุติธรรม เช่น ชั้นจับกุมและสืบสวนสอบสวน (ตำรวจ/พนักงานสอบสวน) ชั้นพนักงานอัยการ (การพิจารณาสำนวนคดีเพื่อสั่งฟ้องหรือสั่งไม่ฟ้อง) และชั้นพิจารณาพิพากษาคดีในศาล



[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

สำนักงาน *[Handwritten signature]*

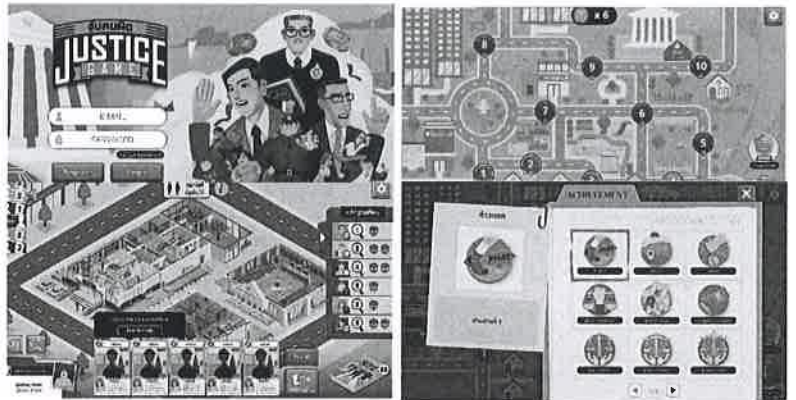
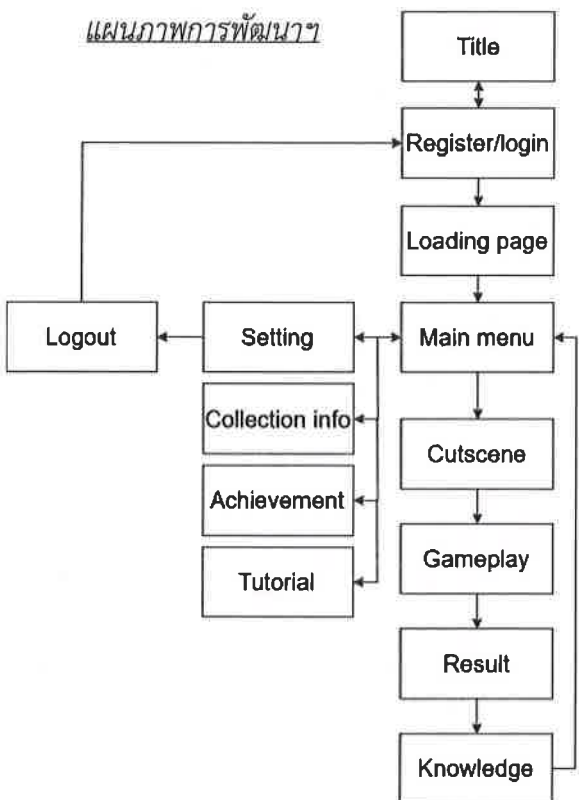
สำนักงาน *[Handwritten signature]*

สำนักงานกิจการยุติธรรม ได้จัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมผ่านบอร์ดเกมฯ ตามกลุ่มเป้าหมาย เช่น โรงเรียน สถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัย หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน เครือข่ายผู้ผลิต และออกแบบบอร์ดเกมฯ รวมถึงผู้บริหารระดับประเทศ ซึ่งจะเห็นว่าบอร์ดเกมดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างมาก ในวงกว้าง แต่ยังมีข้อเสียด้านการศึกษาและมีเสียงสะท้อนจากผู้เล่นจำนวนมากที่ประสงค์อยากให้พัฒนา บอร์ดเกม “จับคนผิด Justice Game” ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อเพิ่มความสะดวกและโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายอื่นๆ ได้เข้าถึงความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมผ่านเกมมากขึ้น และเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลาและเพื่อเป็นการลด ข้อจำกัดด้านเวลา สถานที่ และเจ้าหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรม การพัฒนาเป็นเกมออนไลน์ จึงอาจเป็นแนวทางหนึ่ง ที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้ อีกทั้งยังเป็นการต่อยอดศักยภาพของบอร์ดเกมฯ ให้สอดคล้องกับแนวโน้มการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต และในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ บอร์ดเกมฯ ได้รับโล่เกียรติคุณ “องค์กรผู้สนับสนุนการสร้างสังคมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม” จากสถาบันบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ สมาคมผู้ผลิตและออกแบบบอร์ดเกม และสมาคมบอร์ดเกม

แนวคิดในการพัฒนาบอร์ดเกมฯ เป็นเกมออนไลน์

ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ สำนักงานกิจการยุติธรรมได้ดำเนินการศึกษาแนวคิดในการพัฒนาบอร์ดเกม “จับคนผิด Justice Game” มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างการสื่อสารข้อมูลกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม ทางอาญาที่เป็นเรื่องยากให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปเข้าถึง เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจง่ายขึ้น รวมถึง เป็นการส่งเสริมให้บุคลากรในกระบวนการยุติธรรม หน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง และครู โรงเรียน อาจารย์ มหาวิทยาลัยนำไปต่อยอดดำเนินกิจกรรมเผยแพร่ความรู้กฎหมายฯ ต่อไป โดยได้นำเสนอแนวคิดในการพัฒนาบอร์ด เกมจับคนผิด Justice Game เป็น “เกมออนไลน์” แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

๑) ประเภทที่ ๑ แบบเล่นคนเดียว (Single Player) โต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ หรือปัญญาประดิษฐ์ (AI) เหมาะสำหรับให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือ Self-Learning โดยสำนักงานกิจการยุติธรรมได้มีต้นแบบเกม ออนไลน์แบบเล่นคนเดียว (Single Player) (Demo) เพื่อใช้ในการทดสอบ โดยมีการเพิ่มเติมเนื้อหาความรู้กฎหมาย และกระบวนการยุติธรรมทางอาญา มากถึง ๒๐ คดี และแต่ละคดีมีลักษณะกระทำความผิดและอัตราโทษในระดับ ที่แตกต่างกัน เช่น ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน ความผิดฐานฉ้อโกง และความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย เป็นต้น



ต้นแบบเกมฯ
เพื่อใช้ทดสอบ

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

๒) ประเภท... *[Handwritten signature]*
ตัวอักษร

๒) ประเภทที่ ๒ แบบเล่นหลายคน (Multiplayer) เป็นเกมที่ต้องอาศัยผู้เล่นหลายคนในการดำเนินเกม ส่วนมากจะเป็นเกมที่มีกติกาหรือวิธีเล่นไม่ซับซ้อน จบไว เหมาะกับผู้เล่นหลากหลายกลุ่มอาจเป็นได้ทั้งเกมที่ต้องร่วมมือกัน หรือแข่งขันกันเอง มีเนื้อหาที่ไม่หนักมาก ไม่ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจเท่าไร สามารถเริ่มเกมแล้วเล่นได้เลย เป็นเอกลักษณ์ของ Party Game หรือเรียกอีกอย่างว่าเกม CO-OP เหตุผลหลักๆ ที่ทำให้นี้เป็นที่นิยมคือ การเล่นเกมร่วมกับเพื่อนที่คุ้นเคยหรือสนิทกันเป็นเหมือนแต้มต่อที่ทำให้เกมสนุก การได้มีปฏิสัมพันธ์ พูดคุย หยอกล้อ สร้างอารมณ์ขันซึ่งจะช่วยให้อารมณ์ดี ไม่น่าเบื่อ และเล่นง่ายยิ่งขึ้น ประกอบกับผลการวิจัยพบว่า ๑. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๔๐ ไม่เล่นเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๕๙ โดยส่วนใหญ่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ และนิยมเล่นที่บ้านในวันเสาร์-อาทิตย์ จำนวนไม่เกิน ๒ ชั่วโมงต่อวัน ๒. นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเนื้อหาเกี่ยวกับการพจญภัยเชื่อมโยงกับการต่อสู้แข่งขัน มีรายละเอียดการพัฒนาการของตัวละคร และปรับแต่งตัวละครได้อย่างอิสระ และ ๓. เกมที่นักเรียนเล่นต้องเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารภ พิสัย และมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี

การนำเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนที่นิยมมากที่สุด ๓ อันดับแรก คือ

- อันดับที่ ๑ Gamification เกมเพื่อการศึกษาและการสอนออนไลน์ ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้ในการด้านการศึกษาได้อย่างหลากหลาย เพื่อช่วยในการจัดการเรียนรู้ ให้ความสนุกสนานและท้าทายมากขึ้น เนื่องจากทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นเกม โดยมีเป้าหมายในการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียน การมีส่วนร่วม การสะสมแต้ม การให้รางวัล การเลื่อนระดับ ซึ่งองค์ประกอบในการเรียนรู้โดยใช้แผนการ สอน เกม การ ศึกษาเหล่านี้จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความซึ่ซบเนื้อหาโดยไม่รู้ตัวผ่านกิจกรรมที่ใช้กลไกของ Gamification

- อันดับที่ ๒ Quiz เป็นเกมการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ตอบคำถาม ถ้าตอบถูกก็จะก้าวไปข้างหน้า ถ้าตอบผิดก็ต้องถอยหลัง และผลแพ้ชนะจะอยู่ที่ใครตอบถูกเร็วสุด ไวสุด ก็จะเคลื่อนที่ไปถึงเส้นชัยก่อนก็จะชนะไป ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มเกมการสอนออนไลน์ที่สนุกและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี จากการที่ต้องตอบคำถามเก็บแต้มเพื่อเดินไปข้างหน้าและเกิดการแข่งขันกันตามหลักของ Gamification ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้เพิ่มขึ้น และเพื่อใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีในห้องเรียนในทุกสถานการณ์ไม่ว่าจะเป็นการเรียนในรูปแบบออนไลน์ การศึกษานอกห้องเรียน หรือจะเป็นการศึกษาภายในห้องเรียน นอกจากจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สนุกสนานกับการเรียนรู้อย่างใหม่ ๆ แล้ว ยังกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์คำถามได้อย่างถี่ถ้วนเพื่อไม่ให้ตนเองตอบผิดแล้วเดินถอยหลังกลับไปยังจุดเดิม และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์อีกด้วย

- อันดับที่ ๓ Kahoot! เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ประเภทของเกมการศึกษาแบบที่ไม่มีค่าใช้จ่าย และไม่มีค่าใช้จ่าย โดยถูกออกแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน โดยเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ได้เอง สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์หรือทางแอปพลิเคชัน Kahoot ซึ่งผู้เรียนจะต้องรวมตัวรอบหน้าจอเดียวกัน ถึงแม้ว่า Kahoot อาจจะไม่เหมาะกับการเป็นเกมการสอนออนไลน์เท่าใดนัก เนื่องจากผู้เล่นจะต้องมาอยู่บริเวณรอบๆ หน้าจอเดียวกันแต่ก็เป็นสื่อเกมเพื่อการศึกษาโดยใช้องค์ประกอบของ Gamification มาประยุกต์ในการเรียนรู้ให้เกิดความสนุกสนาน ได้แข่งขันและมีปฏิสัมพันธ์กันในห้องเรียน และยังเป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนได้รู้จักการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

สำนักงานกิจการยุติธรรม จึงเล็งเห็นความสำคัญของการเผยแพร่ความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม โดยนำแนวคิดการพัฒนาบอร์ดเกมฯ เป็นเกมออนไลน์ มาศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นกระแสการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้เครื่องมือต่างๆ ในการเรียนการสอนในสถานศึกษาพบว่า ในศตวรรษที่ ๒๑ นี้ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลงด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถ

เรียนรู้อ...



เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้แสวงหาความรู้ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบันมีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นมากมายทุกวินาทีทำให้นี้อาหาวิชาที่มีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูด บอก เล่า” ไม่สามารถจะพัฒนาให้ผู้เรียนให้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผู้สอนคือผู้ถ่ายทอด ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง การออกแบบการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ ผ่านการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคตหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการนำวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการสอนและกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริม student engagement, enhance relevance, and improve motivation ของผู้เรียน ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

การนำกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกมาประยุกต์ใช้ด้านการเรียนรู้ผ่านเกมออนไลน์เป็นแนวคิดที่ใช้เกมเพื่อการศึกษา หรือ Gamification พร้อมยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนให้สนุกด้วยเกมการศึกษาออนไลน์ ประโยชน์ของ Gamification คือ การสร้าง “พฤติกรรมที่พึงประสงค์ (Desired behavior)” ให้เกิดขึ้น โดยการใช้ Gamification ในศึกษานั้นมีจุดประสงค์เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เด็ก ๆ อยากร่วม และพัฒนาศักยภาพของตัวเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเราสามารถนำมาประยุกต์เป็น เกมการสอนออนไลน์ และเกมเพื่อการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนในรูปแบบ Active Learning เป็นการสอนเชิงรุก นอกจากนี้ยังสามารถนำมาสอนในรูปแบบ Hybrid Learning ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ได้อย่างสะดวกสบาย เนื่องจากผู้สอนและผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมผ่านเกมการสอนออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ ได้แม้ว่าจะอยู่คนละสถานที่กัน

ดังนั้น สำนักงานกิจการยุติธรรมจึงจะได้ดำเนินโครงการพัฒนาระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน โดยเน้นรูปแบบเกมออนไลน์แบบเล่นหลายคน (Multiplayer) ประเภทเกมการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ตอบคำถาม (Quiz) ผสมผสานกับ Gamification ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้เพิ่มขึ้น และเพื่อใช้ในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีในห้องเรียนในทุกสถานการณ์ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย เหมาะสมสำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ให้ได้สัมผัสประสบการณ์สมมติและเข้าถึงเนื้อหาความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่จำเป็น เช่น กฎหมายในชีวิตประจำวัน กฎหมายอาชญากรรมออนไลน์ กฎหมายที่เด็กและเยาวชนควรรู้ กระบวนการยุติธรรม และบริการงานยุติธรรมหรือความช่วยเหลือภาครัฐ ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นเครื่องมือให้สถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และเครือข่ายอื่นๆ นำไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนและเป็นเครื่องมือสนับสนุนการดำเนินการกิจสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมของสำนักงานกิจการยุติธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเน้นความสำคัญ ดังนี้

ประโยชน์ของการประยุกต์ใช้เกมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อการศึกษา

๑. เสริมสร้างทักษะการคิด เป็นการเรียนรู้ที่กระตุ้นกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาในการเล่นเกมนเพื่อการศึกษาที่ต้องมีความพยายามเพื่อเล่นให้ผ่านด่านหรือเล่นให้ดีขึ้นในครั้งถัดไปเพื่อบรรลุถึงเป้าหมายและได้ตามเงื่อนไขที่ตัวเกมกำหนดไว้

๒. เสริม...

ศักดิ์วัฒน์

๒. เสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา โดยหลักการนี้จะต้องมีความสนุก และท้าทายซึ่งเมื่อเกิดการท้าทาย ๆ จะส่งผลให้ผู้เรียนมองเห็นพัฒนาการของตนเองอีกด้วย

๓. เสริมสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยี สามารถสอดแทรกสื่อเกมเพื่อการศึกษาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นเกมตอบคำถาม หรือจัดการแข่งขันกันภายในห้องเรียนเกี่ยวกับการนำเนื้อหาที่ได้สอนในชั้นเรียนไปประยุกต์ใช้เกมการศึกษาออนไลน์สอดแทรกไปในเนื้อหาต่าง ๆ

๔. เพิ่มความสนุกสนานในห้องเรียนและการทำงานเป็นทีมวิธีการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน ท้าทาย คือการที่ผู้สอนได้นำกิจกรรมเกมการศึกษาและเกมการสอนออนไลน์ ซึ่งเป็นการนำกลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน หรือที่เรียกว่าการเรียนรู้ตามแนวคิด Gamification มาผสมผสานประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการสอน อีกทั้งยังสามารถนำเกมที่เล่นเป็นกลุ่มมาเสริมสร้างต่อยอดเป็นกิจกรรม team based learnin สร้างความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับความผิดพลาดและการให้ Feedback

๕. สร้างความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับความผิดพลาดและการให้ Feedback เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิดการกระทำที่ถูกต้องหรือการกระทำที่ผิดพลาดเพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสม

การเรียนรู้ในรูปแบบเกมการสอนออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์นั้นทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงความผิดพลาดเป็นเรื่องที่แก้ไขได้ เช่นเดียวกับเกม ที่แพ้แล้วเริ่มใหม่ได้ ซึ่งถ้าผู้สอนสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้โดยเปลี่ยนจากคำว่า “ทำไม่ได้” มาเป็น “ยังทำไม่ได้” และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกก็จะช่วยให้เกิดความมุ่งมั่นและเกิดแรงจูงใจที่จะพยายามทำสิ่งนั้นซ้ำ ๆ ซึ่งส่งผลดีกับการเรียนรู้ที่ได้ฝึกฝนและทำซ้ำบ่อย ๆ จนเกิดการจดจำและผู้เรียนยังรู้สึกสนุกสนานไม่รู้สึกลำบาก ส่งผลให้การเรียนรู้ในเนื้อหาต่าง ๆ เกิดประสิทธิภาพ ดังนั้น การพัฒนาบอร์ดเกมฯ เป็นเกมออนไลน์ ในรูปแบบเล่นหลายคน (Multiplayer) จึงต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้และการสร้างความเข้าใจในกระบวนการยุติธรรม โดยให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่มีความจริงใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงที่อาจพบในชีวิตประจำวันซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนและข้อโต้แย้งที่ไม่เป็นไปตามความเป็นธรรมหรือกฎหมาย โดยใช้ข้อมูลและหลักฐานที่ปรากฏในสถานการณ์ที่กำหนดมา และใช้ความรู้และทักษะทางกฎหมายเพื่อตัดสินใจในการแก้ไขปัญหาตามกระบวนการยุติธรรมที่เหมาะสม นอกจากนี้ ในเกมจะมีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมในทุก ๆ รอบตามระบบการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการทางกฎหมายอย่างง่าย เพื่อช่วยให้ผู้เล่นเรียนรู้วิธีการทำงานของระบบยุติธรรม การสำรวจหลักฐานและความรู้กฎหมายเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน และความคิดวิเคราะห์สถานการณ์ และช่วยส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาทักษะทางการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจที่ดีขึ้นในสถานการณ์ที่ซับซ้อนในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ยุติธรรมและเป็นประโยชน์สูงสุดสำหรับสังคมในที่สุด

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อพัฒนาระบบการให้ความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้เข้ากับยุคสมัย เหมาะสมสำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป ให้ได้สัมผัสประสบการณ์สมมติด้านกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมในรูปแบบเกมออนไลน์


๒.๒ เพื่อ...









๒.๒ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือและช่องทางสนับสนุนการดำเนินงานภารกิจสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม ตามแผนแม่บทการบริหารงานยุติธรรมแห่งชาติ ฉบับที่ ๔ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๖๙ มิติที่ ๑ การสร้างความเป็นธรรมตามกฎหมาย

๒.๓ เพื่อให้เด็ก เยาวชน ประชาชนทั่วไป และสถาบันการศึกษา เข้าถึงความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมเพื่อสร้างความรู้และการตระหนักถึงความสำคัญของสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชนทุกระดับอย่างเหมาะสมและทั่วถึง

๓. เป้าหมาย

ผลผลิต

๓.๑ ระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมเกมออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน ฉบับสมบูรณ์

๓.๒ สื่อประชาสัมพันธ์ระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมเกมออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชนในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์

ผลลัพธ์

เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีความรู้ความเข้าใจ และเข้าถึงระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม รวมถึง สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และเครือข่ายอื่นๆ สามารถนำระบบฯ ไปใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินกิจกรรมหรือการเรียนการสอนความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม

๔. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๔.๑ เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไป มีความรู้ความเข้าใจ และเข้าถึงระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม รวมถึง สถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และเครือข่ายอื่นๆ สามารถนำระบบฯ ไปใช้เป็นเครื่องมือและในการดำเนินกิจกรรมหรือการเรียนการสอนความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม

๔.๒ เสริมสร้างการสื่อสารความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่เป็นเรื่องยากให้เข้าใจง่ายขึ้น

๕. คุณสมบัติของผู้ยื่นข้อเสนอราคา

๕.๑ มีความสามารถตามกฎหมาย

๕.๒ ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

๕.๓ ไม่อยู่ระหว่างเลิกกิจการ

๕.๔ ไม่เป็นบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างถูกระงับการยื่นข้อเสนอหรือทำสัญญากับหน่วยงานของรัฐไว้ชั่วคราวเนื่องจากเป็นผู้ที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการตามระเบียบที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังกำหนดตามที่ประกาศเผยแพร่ในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง

๕.๕ ไม่เป็นบุคคลซึ่งถูกระงับชื่อไว้ในบัญชีรายชื่อผู้ทำงานและได้แจ้งเวียนชื่อให้เป็นผู้ทำงานของหน่วยงานของรัฐในระบบเครือข่ายสารสนเทศของกรมบัญชีกลาง ซึ่งรวมถึงนิติบุคคลที่ผู้ทำงานเป็นหุ้นส่วนผู้จัดการ กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร ผู้มีอำนาจในการดำเนินงานในกิจการของนิติบุคคลนั้นด้วย

๕.๖ มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่คณะกรรมการนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐกำหนดในราชกิจจานุเบกษา

๕.๗ เป็นนิติบุคคลผู้มีอาชีพรับจ้างงานที่ประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

๕.๘ ไม่เป็น...

๕.๘ ไม่เป็นผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้ยื่นข้อเสนอรายอื่นที่เข้ายื่นข้อเสนอให้แก่สำนักงาน
ณ วันประกาศประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ หรือไม่เป็นผู้กระทำการอันเป็นการขัดขวางการแข่งขัน
อย่างเป็นธรรมในการประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้

๕.๙ ไม่เป็นผู้ได้รับเอกสิทธิ์หรือความคุ้มกัน ซึ่งอาจปฏิเสธไม่ยอมขึ้นศาลไทย เว้นแต่รัฐบาล
ของผู้ยื่นข้อเสนอได้มีคำสั่งให้สละเอกสิทธิ์ความคุ้มกันเช่นนั้น

๕.๑๐ ผู้ยื่นข้อเสนอที่ยื่นข้อเสนอในรูปแบบของ "กิจการร่วมค้า" ต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

กรณีที่ข้อตกลงฯ กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ำรายใดรายหนึ่งเป็นผู้เข้าร่วมค้ำหลัก ข้อตกลงฯ
จะต้องมีการกำหนดสัดส่วนหน้าที่ และความรับผิดชอบในปริมาณงาน สิ่งของ หรือมูลค่าตามสัญญาของผู้เข้าร่วมค้ำ
หลักมากกว่าผู้เข้าร่วมค้ำรายอื่นทุกราย

กรณีที่ข้อตกลงฯ กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ำรายใดรายหนึ่งเป็นผู้เข้าร่วมค้ำหลักกิจการร่วมค้ำนั้น
ต้องใช้ผลงานของผู้เข้าร่วมค้ำหลักรายเดียวเป็นผลงานของกิจการร่วมค้ำที่ยื่นข้อเสนอ

สำหรับข้อตกลงฯ ที่ไม่ได้กำหนดให้ผู้เข้าร่วมค้ำรายใดเป็นผู้เข้าร่วมค้ำหลัก ผู้เข้าร่วมค้ำทุกราย
จะต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเอกสารเชิญชวน

๕.๑๑ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องลงทะเบียนในระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic
Government Procurement : e-GP) ของกรมบัญชีกลาง

๕.๑๒ ผู้ยื่นข้อเสนอต้องมีมูลค่าสุทธิของกิจการ เป็นไปตามหนังสือคณะกรรมการวินิจฉัยปัญหาการ
จัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุภาครัฐ ด่วนที่สุด ที่ กค (กวจ) ที่ ๐๔๐๕.๒/ว ๑๒๔ ลงวันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๖
ดังนี้

(๑) กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทยซึ่งให้จดทะเบียนเกินกว่า ๑
ปี ต้องมีมูลค่าสุทธิของกิจการ จากผลต่างระหว่างสินทรัพย์สุทธิหักด้วยหนี้สินที่ปรากฏในงบแสดงฐานะการเงินที่มี
การตรวจรับรองแล้ว ซึ่งจะต้องแสดงค่าเป็นบวก ๑ ปีสุดท้ายก่อนวันยื่นข้อเสนอ

(๒) กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย ซึ่งยังไม่มีงบแสดงฐานะการเงิน
แสดงฐานะการเงินกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า ให้พิจารณาการกำหนดมูลค่าของทุนจดทะเบียนโดยผู้ยื่นข้อเสนอ
จะต้องมีทุนจดทะเบียนที่เรียกชำระมูลค่าหุ้นแล้ว ณ วันที่ยื่นข้อเสนอ มูลค่าการจัดซื้อจัดจ้างเกิน ๑ ล้านบาท แต่ไม่
เกิน ๕ ล้านบาท ต้องระบุ ต้องมีทุนจดทะเบียนไม่ต่ำกว่า ๑ ล้านบาท

(๓) สำหรับการจัดซื้อจัดจ้างครั้งหนึ่งที่มีวงเงิน ๕๐๐,๐๐๐ บาทขึ้นไป กรณีผู้ยื่นข้อเสนอ
เป็นบุคคลธรรมดา ให้พิจารณาจากหนังสือรับรองบัญชีเงินฝากไม่เกิน ๙๐ วัน ก่อนวันยื่นข้อเสนอโดยต้องมีเงินฝาก
คงเหลือในบัญชีธนาคารเป็นมูลค่า ๑ ใน ๔ ของมูลค่าประมาณของโครงการหรือรายการที่ยื่นข้อเสนอในแต่ละครั้ง
และหากเป็นผู้ชนะการจัดซื้อจัดจ้างหรือเป็นผู้ได้รับการคัดเลือกจะต้องแสดงหนังสือรับรองบัญชีเงินฝากที่มีมูลค่า
ดังกล่าวอีกครั้งหนึ่งในวันลงนามในสัญญา

(๔) กรณีที่ผู้ยื่นข้อเสนอไม่มีมูลค่าสุทธิของกิจการหรือทุนจดทะเบียนหรือมีแต่ไม่เพียงพอที่จะ
เข้ายื่นข้อเสนอ ผู้ยื่นข้อเสนอสามารถขอวงเงินสินเชื่อ โดยต้องมีวงเงินสินเชื่อ ๑ ใน ๔ ของค่าประมาณ
ของโครงการหรือรายการที่ยื่นข้อเสนอในครั้งนั้น (สินเชื่อที่ธนาคารภายในบริษัทเงินทุนบริษัทหลักทรัพย์ที่
ได้รับอนุญาตให้ประกอบกิจการเงินทุนเพื่อการพาณิชย์และประกอบธุรกิจค้าประกันตามประกาศของธนาคารแห่ง
ประเทศไทย ตามรายชื่อบริษัทเงินทุนที่ธนาคารแห่งประเทศไทยแจ้งเวียนให้ทราบ โดยพิจารณาจากยอดเงินรวม
ของวงเงินสินเชื่อที่สำนักงานใหญ่รับรองหรือที่สำนักงานสา-รับรอง (กรณีได้รับมอบอำนาจจากสำนักงานใหญ่)
ซึ่งออกให้แก่ผู้ยื่นข้อเสนอ นับถึงวันยื่นข้อเสนอไม่เกิน (๙๐ วัน)

(๕) กรณี...

(๕) กรณีตาม (๑) - (๔) ยกเว้นสำหรับกรณีดังต่อไปนี้

(๕.๑) กรณีผู้ยื่นข้อเสนอเป็นหน่วยงานของรัฐ

(๕.๒) นิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทยที่อยู่ระหว่างการฟื้นฟูกิจการ

ตามพระราชบัญญัติล้มละลาย (ฉบับที่ ๑๐) พ.ศ. ๒๕๖๑

(๕.๓) งานจ้างก่อสร้างที่กรมบัญชีกลางได้ขึ้นทะเบียนผู้ประกอบการงานก่อสร้างแล้ว และงานก่อสร้างที่หน่วยงานของรัฐได้มีการจัดทำบัญชีผู้ประกอบการงานก่อสร้างที่มีคุณสมบัติเบื้องต้นไว้แล้วก่อนวันที่พระราชบัญญัติการจัดซื้อจัดจ้างและการบริหารพัสดุมีผลใช้บังคับ

๕.๑๓ ผู้ยื่นข้อเสนอจะต้องมีประสบการณ์หรือผลงานในการพัฒนาระบบหรือแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ในลักษณะเล่นหลายคน (Multiplayer) หรือได้รับความนิยมน หรือเป็นที่รู้จักในแวดวงผู้เล่นเกมออนไลน์ อย่างน้อย ๒ ผลงาน โดยผู้ยื่นข้อเสนอต้องแนบเอกสารหลักฐานผลงานที่มีมูลค่าไม่น้อยกว่า ๕๐๐,๐๐๐ บาท (ห้าแสนบาทถ้วน) และเป็นผลงานย้อนหลังไม่เกิน ๕ ปี นับจากวันที่ยื่นข้อเสนอ มาพร้อมเอกสารประกวดราคาครั้งนี้ด้วย

๖. ขอบเขตการดำเนินงานและรายละเอียดคุณลักษณะเฉพาะงาน

๖.๑ การพัฒนาและออกแบบระบบเกม (Game Systems) ชุดกฎ กติกา และองค์ประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อควบคุมวิธีการเล่น การโต้ตอบ และประสบการณ์โดยรวมของผู้เล่นในเกม ประกอบด้วย

๖.๑.๑ ออกแบบตัวละคร การ์ตูน และฉาก (แผนที่ ด่าน สถานการณ์สมมุติ ฯ) เพื่อนำเสนอ/เล่าเรื่องราวและอธิบายวิธีการเรียนรู้ (Tutorial) รวมถึงพัฒนาระบบการควบคุม การบังคับตัวละครแบบ Top-Down View (มองจากด้านบน) และมุมมองแบบอื่นให้เคลื่อนที่ ๘ ทิศทาง

๖.๑.๒ การแสดงผลใช้ภาพเคลื่อนไหว (animation) กราฟิกสองมิติ (๒D) และ/หรือ กราฟิกสามมิติ (๓D) วิดีโอ (Video Message) ไฟล์เสียง (Audio Message) รูปภาพ (Image Message) ที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน

๖.๑.๓ รูปแบบการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้งานกับปัญญาประดิษฐ์

๖.๑.๔ ระบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หรือกลยุทธ์เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำ

๖.๑.๕ ระบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่น เช่น ฟังก์ชันพิมพ์ข้อความรับส่งระหว่างกันของผู้เล่น (Chat) หรือ ฟังก์ชันให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารกันด้วยเสียงขณะเล่นเกม (Voice Chat)

๖.๑.๖ ระบบผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) ที่ผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคนสามารถเล่นในสภาพแวดล้อมเกมเดียวกันได้พร้อมกันหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบหลายคนร่วมกัน

๖.๑.๗ ระบบสร้างห้องสร้างสื่อการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับสร้างเกมตอบคำถามแบบ interactive

๖.๑.๘ ระบบล็อบบี้ (Lobby System) พื้นที่เสมือนที่ผู้เล่นสามารถบังคับตัวละครเคลื่อนไหวและผู้เล่นคนอื่น

๖.๑.๙ ระบบหรือรูปแบบการนำเสนอและวิธีการเล่นที่หลากหลายเหมาะสมการเรียนรู้เพื่อเพิ่ม ความสนุกและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

๖.๑.๑๐ ออกแบบ Mini Game ที่เกี่ยวข้องกับการนำความรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมเพื่อให้ผู้เล่นสามารถผ่านแต่ละระดับของเกมในรูปแบบการค้นหาคำตอบ

๖.๑.๑๑ ระบบการเข้าร่วมแบบ Guest ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมได้ทันทีผ่านรหัสห้อง (Room Code) ลิงก์เชิญ (Invite Link) หรือ คิวอาร์โค้ด (QR code) โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก

๖.๑.๑๒ ระบบ...

๖.๑.๑๒ ระบบซิงโครไนซ์ผู้เล่น (Real-time Sync System) ผู้เล่นทุกคนต้องเห็น Avatar ของคนอื่นเคลื่อนไหวในตำแหน่งที่ใกล้เคียงความจริง

๖.๑.๑๓ ระบบจัดอันดับคะแนนผู้เล่น (Leaderboard System) การแสดงผลคะแนน และสรุปผลคะแนน และอันดับของผู้เล่น เมื่อจบเกม

๖.๑.๑๔ ผลิตต้นแบบระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน (Demo) เพื่อใช้ในการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่สำนักงานกิจการยุติธรรมกำหนด และสำหรับใช้อ้างอิงในการผลิตเกม ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้งานจริง

๖.๒ การพัฒนาและออกแบบระบบสนับสนุนอื่นๆ

๖.๒.๑ ผู้เล่นสามารถเข้าสู่ระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชนฉบับสมบูรณ์ได้ทันที โดยไม่ต้องสร้างบัญชี หรือล็อกอิน ด้วยข้อมูลส่วนบุคคล

๖.๒.๒ การลงทะเบียนสามารถเลือกลงทะเบียนใหม่ หรือลงทะเบียนด้วย Google หรือ E-Mail หรือช่องทางอื่นๆ ที่เหมาะสม และต้องเป็นไปตาม พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. ๒๕๖๒ หรือที่เกี่ยวข้อง

๖.๒.๓ วิธีการจัดเก็บข้อมูลของผู้เล่นจากการใช้งานเกมฯ เช่น จำนวนครั้งการเข้าใช้งาน จำนวนผู้ที่กำลังเข้าใช้งาน เก็บสถิติ และข้อมูลการของผู้เล่น เป็นต้น

๖.๒.๔ ระบบสำหรับผู้ดูแลระบบ (System Admin) ที่จัดการดูแลระบบคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บฐานข้อมูล บัญชีผู้ใช้ การสร้างห้องเกมและมีระบบประเมินความพึงพอใจของผู้นำเกมไปใช้

๖.๒.๕ ระบบคัดกรองการสร้างห้องเกม สำหรับผู้ดูแลระบบที่ใช้ในการตรวจสอบและอนุมัติ หรือปฏิเสธคำร้องขอ “สร้างห้องเกม” จากผู้ใช้งาน

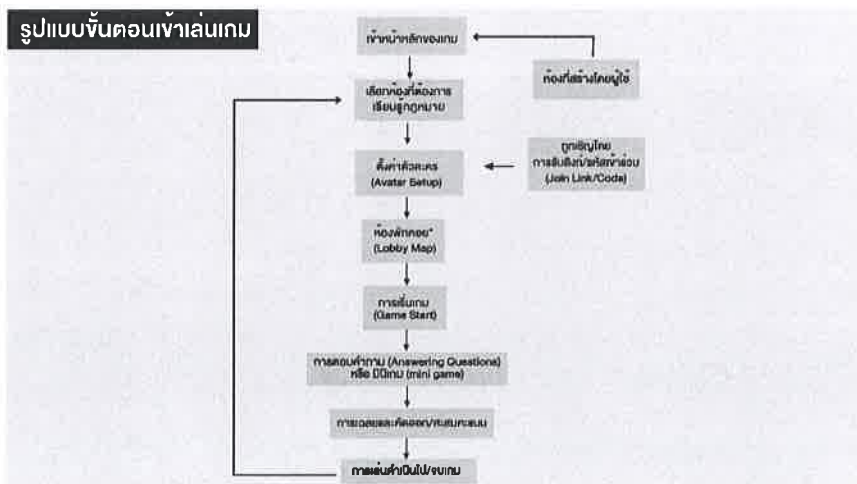
๖.๒.๖ กำหนดระยะเวลาในการจัดเก็บห้องเกมที่สร้างขึ้นโดยผู้ใช้ ให้จัดเก็บได้ไม่น้อยกว่า ๓ - ๗ วัน

๖.๒.๗ ระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System) และคลังคำถาม (Question Bank) และระบบสำหรับสร้าง แก้ไข ลบเนื้อหาหรือคำถาม ที่รองรับข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอได้

๖.๒.๘ ระบบความสามารถในการนำเข้า (Import) ชุดเนื้อหาหรือคำถามจากไฟล์ภายนอก เช่น Excel Word หรือ PDF เพื่อให้ระบบฯ จัดการเนื้อหาหรือข้อมูลใช้เป็นคำถามในเกมได้

๖.๒.๙ การส่งออกข้อมูล (Export Report) ผลคะแนนอันดับ และการแสดงผลสรุปการเรียนรู้ผ่านชุดเนื้อหาหรือคำถาม รวมถึงสามารถดาวน์โหลดผลลัพธ์เป็นไฟล์ เช่น Excel Word หรือ PDF เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

๖.๒.๑๐ ฟังก์ชันการสร้างห้องเกมเพิ่มเติมสำหรับสถานการณ์สมมุติอื่นๆ ที่รองรับการใช้ลักษณะเหมือนห้องพื้นฐาน



ตัวอย่าง แผนภาพการพัฒนาระบบฯ

[Handwritten signatures and text]

๖.๓ การ...

๖.๓ การพัฒนาและออกแบบระบบการแสดงผลผ่านอุปกรณ์ (Device)

ออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน ฉบับสมบูรณ์ โดยให้สามารถแสดงผลผ่านอุปกรณ์ (Device) ดังนี้

๖.๓.๑ คอมพิวเตอร์เดสก์ท็อป ทั้งในระบบปฏิบัติการ Windows เวอร์ชัน ๑๐ ขึ้นไป และระบบปฏิบัติการ macOS เวอร์ชันล่าสุด โดยรองรับการเปิดผ่านเบราว์เซอร์ เช่น Chrome Firefox, Safari เวอร์ชันล่าสุด

๖.๓.๒ สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตบนระบบปฏิบัติการ iOS และ Android เวอร์ชันล่าสุด

๖.๓.๓ สามารถใช้งานโดยผ่านเว็บเบราว์เซอร์ได้ไม่ต้องติดตั้ง

๖.๓.๔ นำเสนอรูปแบบการแสดงผลผ่านอุปกรณ์ (Device) อื่นๆ ที่รองรับระบบฯ ได้และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการฯ

๖.๓.๕ บริหารจัดการและบำรุงรักษาระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการรองรับการทำงาน ของระบบฯให้สามารถใช้งานได้ปกติ ตลอดระยะเวลาการพัฒนาออกแบบและการรับประกันระบบเกมฯ

๖.๔ การออกแบบและพัฒนาเนื้อหากฎหมายและกระบวนการยุติธรรม

๖.๔.๑ พัฒนาและออกแบบห้องเกมพื้นฐาน โดยมีเนื้อหาหรือชุดคำถามเกี่ยวกับกฎหมายและ กระบวนการยุติธรรม ไม่น้อยกว่า ๑๕ เรื่อง/ห้องเกม ซึ่งใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และมีรูปแบบการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เช่น การสร้างสถานการณ์จำลอง สร้างโจทย์ คำถาม-คำตอบ สอดคล้องกับหลักกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม ที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย อย่างน้อยประกอบด้วย ดังนี้

๖.๔.๑.๑ กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษา จะต้องห้องเกมพื้นฐานและเนื้อหาหรือชุดคำถาม ไม่น้อยกว่า ๓ เรื่อง/ห้องเกม เช่น สิทธิพื้นฐานเด็ก การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ความผิดฐานลัก ทรัพย์ กฎหมายจราจรทางบกเบื้องต้น เป็นต้น

๖.๔.๑.๒ กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จะต้องห้องเกมพื้นฐานและเนื้อหาหรือชุด คำถามไม่น้อยกว่า ๓ เรื่อง/ห้องเกม เช่น กฎหมายจราจรทางบก ความผิดเกี่ยวกับเพศพื้นฐาน ประชาธิปไตย หลัก สิทธิมนุษยชน หน้าที่พลเมือง ส่งเสริมการเคารพกฎหมาย เป็นต้น

๖.๔.๑.๓ กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จะต้องห้องเกมพื้นฐานและเนื้อหาหรือ ชุดคำถามไม่น้อยกว่า ๓ เรื่อง/ห้องเกม เช่น กระบวนการยุติธรรมทางอาญาสำหรับเด็กและเยาวชน ความผิด เกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย ความผิดเกี่ยวกับเพศ เป็นต้น

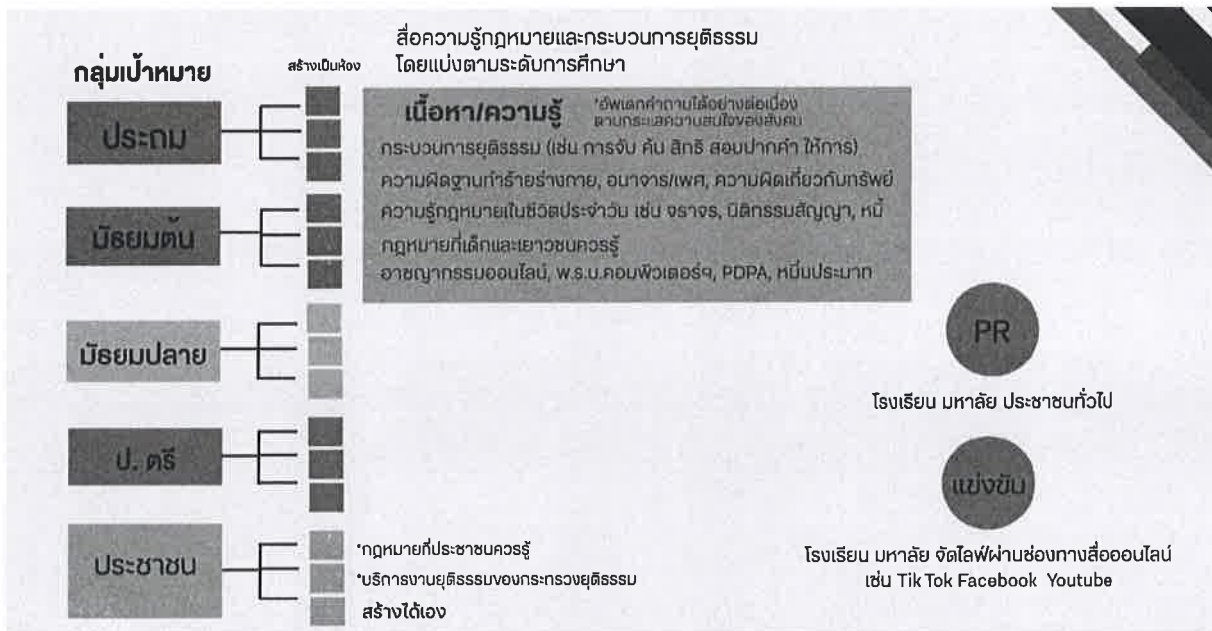
๖.๔.๑.๔ กลุ่มนิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรี (สาขา/คณะนิติศาสตร์) จะต้องห้องเกม พื้นฐานและเนื้อหาหรือชุดคำถามไม่น้อยกว่า ๓ เรื่อง/ห้องเกม เช่น อาชญากรรมออนไลน์ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ พ.ร.บ.ข้อมูลส่วนบุคคลฯ ความผิดฐานหมิ่นประมาท การเคารพกฎหมาย เป็นต้น

๖.๔.๑.๕ กลุ่มประชาชนทั่วไป จะต้องห้องเกมพื้นฐานและเนื้อหาหรือชุดคำถาม ไม่น้อยกว่า ๒ เรื่อง/ห้องเกม เช่น กฎหมายที่ประชาชนควรรู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน (การฉ้อโกง มิฉฉาชีพ อาชญากรรมออนไลน์) และบริการงานยุติธรรมหรือความช่วยเหลือภาคีรัฐ (กองทุนยุติธรรม การคุ้มครอง สิทธิและเสรีภาพ ช่องทางการขอรับความช่วยเหลือทางกฎหมาย)

๖.๔.๒ ออกแบบและจัดทำเนื้อหาหรือชุดคำถามเกี่ยวกับกฎหมายและกระบวนการ ยุติธรรม (ชุดข้อมูลสำรอง) ไม่น้อยกว่า ๑๐ เรื่อง/ชุดคำถาม ซึ่งใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ น่าสนใจ เช่น การสร้างสถานการณ์จำลอง สร้างโจทย์ คำถาม-คำตอบ สอดคล้องกับหลักกฎหมายและกระบวนการ ยุติธรรมที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

๖.๔.๓ กำหนด...

๖.๔.๓ กำหนดให้ผู้ดูแลระบบ (System Admin) ของสำนักงานกิจการยุติธรรม สามารถสร้างห้องเกมและแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหาหรือชุดคำถามในแต่ละห้องเกมได้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับสถานการณ์อย่างต่อเนื่อง



ตัวอย่าง แผนภาพการสร้างห้องเกมฯ

๖.๕ การออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์

๖.๕.๑ คลิปวิดีโอตัวอย่างเกม (Trailer) จำนวน ๑ คลิป ความยาวไม่เกิน ๓ นาที

๖.๕.๒ คลิปวิดีโออธิบายวิธีการเล่นสำหรับผู้เล่นและผู้ดูแลระบบ จำนวนไม่น้อยกว่า ๒ คลิป

๖.๕.๓ คู่มือการใช้งานระบบฯ สำหรับผู้เล่นและผู้ดูแลระบบ ในรูปแบบสิ่งพิมพ์ จำนวน ๕ เล่มและไฟล์อิเล็กทรอนิกส์

๖.๕.๔ โปสเตอร์สำหรับใช้ประชาสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ของสำนักงานกิจการยุติธรรม เช่น เว็บไซต์ Facebook Instagram X และ TikTok เป็นต้น ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล จำนวนไม่น้อยกว่า ๓ รูปแบบ

๖.๕.๕ ชุดแบบจำลองเกม (Display Mockup) ส่งเสริมการเรียนรู้ จำนวน ๑ ชุด ประกอบด้วย

๖.๕.๕.๑ Backdrop ผ้า ขนาดไม่เกิน ๒๐๐x๒๐๐ cm. จำนวน ๑ ชิ้น และขนาดไม่เกิน ๖๐x๒๐๐ cm. จำนวน ๒ ชิ้น

๖.๕.๕.๒ สแตนดี้ (Stande) ขนาดไม่น้อยกว่า ๑๐๐x๘๐ cm. จำนวนไม่น้อยกว่า ๔ ชิ้น

๖.๕.๕.๓ สื่อรูปแบบอื่นๆ ที่จะช่วยสนับสนุนการประชาสัมพันธ์โครงการฯ

๖.๖ การทดสอบระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน

๖.๖.๑ จัดให้มีการทดสอบระบบฯ ก่อนจัดส่งผลงานฉบับสมบูรณ์ โดยทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายอย่างน้อย ๓ กลุ่ม กลุ่มละจำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน เช่น สถานศึกษา หน่วยงานราชการ และผู้ออกแบบเกมหรือผู้เล่นเกมออนไลน์บ่อยๆ (Gamer, Game Caster, Streamer, E-sports) หรือผู้ที่มีความสนใจเล่นเกมออนไลน์ รวมไปถึงประชาชน เป็นต้น เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการระหว่างพัฒนาระบบและการแก้ไขปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ก่อนการใช้งานจริง ทั้งนี้ หากมีข้อเสนอแนะให้มีแก้ไข ปรับปรุง หรือเพิ่มเติมใดๆ ให้ดำเนินการโดยความเห็นชอบจากสำนักงานกิจการยุติธรรม

Handwritten signatures and dates at the bottom of the page, including the date ๖.๖.๒ จัดให้...

๖.๖.๒ จัดให้มีการฝึกอบรมให้เจ้าหน้าที่สำนักงานกิจการยุติธรรมอย่างน้อย ๑ ครั้ง จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๐ คน เพื่อเรียนรู้ระบบเกมฯ และวิธีการควบคุม ดูแล และบริหารจัดการระบบเกมฯ ในลักษณะ System Admin เพื่อให้สามารถใช้งานระบบเกมฯ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มนับถัดจากวันลงนามในสัญญาจ้างฯ เป็นจำนวน ๒๕๐ วัน

๘. พื้นที่การดำเนินการ

สำนักงานกิจการยุติธรรม อาคารรัฐประศาสนภักดี ชั้น ๙ ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติฯ ๘๐ พรรษา ถนนแจ้งวัฒนะ เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และสถานที่อื่นๆ ตามความเหมาะสม

๙. หลักเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกข้อเสนอ

๙.๑ ในการพิจารณาผลการยื่นข้อเสนอประกวดราคาอิเล็กทรอนิกส์ครั้งนี้ สำนักงานฯ จะพิจารณาตัดสินโดยใช้หลักเกณฑ์ราคาประกอบเกณฑ์อื่น

๙.๒ การพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ

หลักเกณฑ์ราคาประกอบเกณฑ์อื่นในการพิจารณาผู้ชนะการยื่นข้อเสนอ สำนักงานฯ จะพิจารณาโดยให้คะแนนตามปัจจัยหลักและน้ำหนักที่กำหนด ดังนี้

(๑) ราคาที่ยื่นข้อเสนอ (Price) กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ ๔๐

วิธีคำนวณเกณฑ์ราคา

$$\text{ร้อยละของคะแนน} = 100 - ((\text{ราคาของผู้เสนอราคา} - \text{ราคาของผู้เสนอราคาต่ำสุด} / \text{ราคาของผู้เสนอราคาต่ำสุด}) \times 100)$$

(๒) พิจารณาข้อเสนอด้านเทคนิค หรือข้อเสนออื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อทางราชการ กำหนดน้ำหนักเท่ากับร้อยละ ๖๐

โดยกำหนดให้น้ำหนักรวมทั้งหมดเท่ากับร้อยละ ๑๐๐ และการพิจารณาคัดเลือกผู้ที่มีคุณภาพและคุณสมบัติถูกต้องครบถ้วนซึ่งได้คะแนนรวมสูงสุด (เกณฑ์ราคาประกอบเกณฑ์คุณภาพ)

ทั้งนี้ ข้อเสนอด้านเทคนิค (เกณฑ์คุณภาพ) ผู้ยื่นข้อเสนอจะต้องนำเสนอรายละเอียดโครงการตามกรอบที่สำนักงานกิจการยุติธรรมกำหนดอย่างครบถ้วน โดยยื่นเอกสารข้อเสนอทางด้านเทคนิคในวันยื่นข้อเสนอราคาทางระบบจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐด้วยอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้คณะกรรมการพิจารณาฯ ตามรายละเอียดและข้อกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนข้อเสนอทางด้านเทคนิค รวม ๑๐๐ คะแนน ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

ข้อเสนอด้านเทคนิค (เกณฑ์คุณภาพ) แบ่งเป็น ๕ หัวข้อหลัก โดยมีคะแนนเต็มในการพิจารณา ๑๐๐ คะแนน ดังนี้

๑. ผลงานและประสบการณ์ของผู้ยื่นข้อเสนอ ๑๕ คะแนน

๒. แนวคิดและวิธีการดำเนินโครงการ เพื่อพัฒนาระบบเกม ๒๐ คะแนน

ให้ครอบคลุมตามขอบเขตของงานฯ (TOR) ข้อ ๖.๑ - ๖.๖

๓. การนำเสนอแนวคิดการออกแบบเกม ๔ องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ๓๕ คะแนน

(๑) โครงสร้างเกม (Game Design) และกลไกเกม (Game Mechanics)

(๒) เนื้อหา (Content)

(๓) กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) และการออกแบบตัวละคร (Character Design)

(๔) การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface)

๔. ข้อเสนอเพิ่มเติมในการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ของโครงการ ๑๕ คะแนน

(ขอบเขตของงานฯ (TOR) ข้อ ๖.๕)

๕. ข้อเสนอ...

๕. ข้อเสนอเพิ่มเติมในการพัฒนาระบบเกมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในอนาคต
หรือการบำรุงรักษาระบบเกม

๑๕ คะแนน

โดยมีรายละเอียดในการพิจารณาเกณฑ์ในแต่ละหัวข้อ มีดังนี้

๑. ผลงานและประสบการณ์ของผู้ยื่นข้อเสนอ (๑๕ คะแนน)






สำนักงานกิจการยุติธรรมจะพิจารณาผลงานและประสบการณ์ของผู้ยื่นข้อเสนอจากงานที่ได้ดำเนินการแล้วเสร็จในช่วงเวลา ๕ ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. ๒๕๖๔ ถึง พ.ศ. ๒๕๖๘) และให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับงานที่ได้มีการกำหนดไว้ในขอบเขตของงาน (TOR) ในข้อ ๖.๑ และคุณสมบัติของผู้ยื่นเสนอราคาตามขอบเขตของงาน (TOR) ในข้อ ๕.๑๓ ซึ่งจะพิจารณาจากรายละเอียดดังนี้

ลำดับ	ผลงานและประสบการณ์	คะแนน	จำนวนผลงาน	
			๒	๑
๑	ผลงานที่เสนอตามขอบเขตของงาน (TOR) ในข้อ ๕.๑๓	๑๐	๑๐	๕
๒	ผู้ยื่นข้อเสนอมีผลงานในการสร้างชื่อเสียงและภาพลักษณ์ที่ดีในการพัฒนาเกมออนไลน์ (ใบประกาศ, รางวัล)	๕	๕	๓

๒. ข้อเสนอด้านเทคนิค (เกณฑ์คุณภาพ) ข้อ ๒ - ๔ (๘๕ คะแนน)

สำนักงานกิจการยุติธรรมจะพิจารณาจากความเข้าใจในจุดประสงค์ของงาน คุณภาพของข้อเสนอ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมตามที่ระบุไว้ในขอบเขตของงาน (TOR) รวมถึงแนวคิด วิธีการจัดการ วิธีการบริหาร การดำเนินงาน โครงการที่มีความเหมาะสม โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ลำดับ	รายการ	คะแนน	เกณฑ์การพิจารณา		
			มีเนื้อหาและรายละเอียดของวิธีการพัฒนาระบบตามขอบเขตของงานฯ (TOR) ครบถ้วน และเข้าใจในวัตถุประสงค์ของโครงการฯ (ร้อยละ ๑๐๐)	มีเนื้อหาและรายละเอียดของวิธีการพัฒนาระบบตามขอบเขตของงานฯ (TOR) และเข้าใจในวัตถุประสงค์ (ร้อยละ ๕๐ ขึ้นไป)	มีเนื้อหาและรายละเอียดของวิธีการพัฒนาระบบตามขอบเขตของงานฯ (TOR) และเข้าใจในวัตถุประสงค์ (ต่ำกว่าร้อยละ ๕๐)
๑	แนวคิด และวิธีการดำเนินโครงการ เพื่อพัฒนาระบบเกมให้ครอบคลุมตามขอบเขตของงานฯ (TOR) ข้อ ๖.๑ - ๖.๖	๒๐	๒๐	๑๕	๗
๒	การนำเสนอแนวคิดการออกแบบเกม ๔ องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (๑) โครงสร้าง (Game Design) และกลไกเกม (Game Mechanics) (๒) เนื้อหา (Content) (๓) กราฟิกดีไซน์(Graphic Design) และการออกแบบตัวละคร (Character Design) (๔) การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) และส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface)	๓๕	๓๕	๒๕	๑๕

ลำดับ	รายการ	คะแนน	เกณฑ์การพิจารณา		
			๓ ข้อเสนอ	๒ ข้อเสนอ	๑ ข้อเสนอ
๓	ข้อเสนอเพิ่มเติมในการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ของโครงการ (ขอบเขตของงานฯ (TOR) ข้อ ๖.๕	๑๕	๑๕	๑๐	๕
๔	ข้อเสนอเพิ่มเติมในการพัฒนาระบบเกมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในอนาคตหรือการบำรุงรักษาระบบ	๑๕	๑๕	๑๐	๕

๑๐. วงเงินในการจัดหา

งบประมาณจำนวนทั้งสิ้น ๑,๕๐๐,๐๐๐ บาท (หนึ่งล้านห้าแสนบาทถ้วน)

๑๑. ระยะเวลาส่งมอบงาน ค่าจ้าง และการจ่ายเงิน

สำนักงานกิจการยุติธรรมจะจ่ายเงิน ซึ่งได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่มตลอดจนภาษีอากรอื่น ๆ และค่าใช้จ่ายทั้งปวงด้วยแล้วให้แก่ผู้รับจ้าง โดยแบ่งออกเป็น ๓ งวด ดังนี้

งวดที่ ๑ ร้อยละ ๓๐ ของวงเงินตามสัญญา เมื่อผู้รับจ้างดำเนินการส่งมอบงาน ภายใน ๖๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา โดยส่งมอบเอกสารรูปแบบของเอกสาร (Hard Copy) จำนวน ๒ ชุด และรูปแบบของไฟล์เอกสาร (Soft Copy) ทั้งในรูปแบบของ File Word และ PDF ลงใน Flash Drive จำนวน ๒ ชุด ดังรายการต่อไปนี้

๑. แผนการดำเนินงานโครงการพัฒนาระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน (ภาพรวมทั้งโครงการ)

๒. งานออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบหลักในการพัฒนาและออกแบบระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน ตามที่กำหนดในขอบเขตการดำเนินงาน ข้อ ๖.๑ - ๖.๔

งวดที่ ๒ ร้อยละ ๔๐ ของวงเงินตามสัญญา เมื่อผู้รับจ้างดำเนินการส่งมอบงาน ภายใน ๑๘๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา ดังรายการต่อไปนี้ โดยส่งมอบเอกสารรูปแบบของเอกสาร (Hard Copy) จำนวน ๒ ชุด และรูปแบบของไฟล์เอกสาร (Soft Copy) ทั้งในรูปแบบของ File Word และ PDF ลงใน Flash Drive จำนวน ๒ ชุด ดังรายการต่อไปนี้

๑. ต้นแบบทดลอง (Demo) ระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน ตามที่กำหนดในขอบเขตการดำเนินงาน ข้อ ๖.๑ - ๖.๔

๒. รายงานผลการทดสอบต้นแบบทดลอง (Demo) ระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน ตามกลุ่มเป้าหมาย อย่างน้อย ๓ กลุ่ม พร้อมข้อเสนอแนะ เพื่อการปรับปรุงต้นแบบระบบฯ

๓. งานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ตามที่กำหนดไว้ในขอบเขตการดำเนินงาน ข้อ ๖.๕

งวดที่ ๓ ร้อยละ ๓๐ ของวงเงินตามสัญญา เมื่อผู้รับจ้างดำเนินการส่งมอบงาน ภายใน ๒๕๐ วัน นับถัดจากวันลงนามในสัญญา โดยส่งมอบเอกสารรูปแบบของเอกสาร (Hard Copy) จำนวน ๒ ชุด และรูปแบบของไฟล์เอกสาร (Soft Copy) ทั้งในรูปแบบของ File Word และ PDF ลงใน Flash Drive จำนวน ๒ ชุด ดังรายการต่อไปนี้

๑. รายงานผลการดำเนินงานโครงการพัฒนาระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจัดทำเกมส์ออนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน ฉบับสมบูรณ์ตามที่กำหนดในขอบเขตการดำเนินงาน ข้อ ๖.๑ ข้อ ๖.๒ ข้อ ๖.๓ ข้อ ๖.๔ และ ข้อ ๖.๖

๒. สื่อ...

๒. สื่อประชาสัมพันธ์ตามที่กำหนดไว้ในขอบเขตการดำเนินงาน ข้อ ๖.๕

๓. ระบบการเรียนรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม เกมสื่อบนไลน์ “จับคนผิด Justice Game” เพื่อสร้างการรับรู้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน

๑๒. อัตราค่าปรับ

๑๒.๑ กรณีที่ผู้รับจ้างนำงานที่รับจ้างไปจ้างช่วงให้ผู้อื่นทำอีกทอดหนึ่งโดยไม่ได้รับอนุญาต จากสำนักงาน กิจการยุติธรรม จะกำหนดค่าปรับสำหรับการฝ่าฝืนดังกล่าวเป็นจำนวนร้อยละ ๑๐.๐๐ ของวงเงินของงานจ้างช่วงนั้น

๑๒.๒ กรณีที่ผู้รับจ้างปฏิบัติผิดสัญญาจ้างนอกเหนือจากข้อ ๑๒.๑ จะกำหนดค่าปรับเป็นรายวันในอัตราร้อยละ ๐.๑๐ ของราคาค่าจ้าง

๑๓. การรับประกันความชำรุดบกพร่อง

ผู้รับจ้างต้องรับประกันผลงานให้ใช้งานได้ถูกต้อง เป็นระยะเวลา ๑ ปี หลังจากวันที่ส่งมอบงาน และคณะกรรมการตรวจรับได้ตรวจรับงานแล้ว ในกรณีที่ผลงานไม่สามารถใช้งานได้ ผู้รับจ้างจะต้องดำเนินการแก้ไขภายในระยะเวลา ๗ - ๑๕ วัน นับถัดจากวันที่ได้แจ้งจากสำนักงานกิจการยุติธรรม

๑๔. ข้อสงวนสิทธิ์

๑๔.๑ ผลงานที่ผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้วรวมถึงสื่ออื่นๆ ที่ใช้ประกอบผลงาน ถือเป็นลิขสิทธิ์ของสำนักงาน กิจการยุติธรรม ซึ่งสำนักงานกิจการยุติธรรมสามารถนำไปใช้เผยแพร่ได้ในสื่อทุกประเภท โดยไม่จำกัดเงื่อนไขทั้งรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์

๑๔.๒ ในกรณีที่บุคคลภายนอกกล่าวอ้างหรือใช้สิทธิเรียกร้องใดๆ ว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือสิทธิบัตรเกี่ยวกับงานที่ผู้รับจ้างส่งมอบให้แก่สำนักงานกิจการยุติธรรม ผู้รับจ้างต้องดำเนินการตั้งปวงหรือให้การกล่าวอ้างหรือการเรียกร้องดังกล่าวระงับสิ้นไปโดยเร็ว ทั้งนี้ ผู้รับจ้างต้องเป็นผู้ชำระค่าเสียหายและค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั้งหมด